SHADOWRUN®

ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА

SHADOWRUN

ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в ролевое приключение по вселенной Шестого мира! В настольной ролевой игре Shadowrun вы становитесь бегущими в тени — преступниками в антиутопичном будущем, в котором, помимо высоких технологий, есть магия, артефакты и фантастические существа. Вы пытаетесь провернуть операцию покрупнее, стараясь не попасться вездесущим и всемогущим мегакорпорациям. Любая афера может стать для вас последней — или же прославить вас живой легендой городских улиц. Есть только один способ узнать вашу судьбу.

Главная миссия Shadowrun — чтобы вы и ваши друзья отлично провели время и поучаствовали в создании цельной истории в атмосфере киберпанка и фэнтези. Ваши главные помощники — воображение, креативность и немного удачи, а мы, со своей стороны, предоставляем вам один из самых узнаваемых сеттингов в истории ролевых игр. Вам предстоит вместе отправиться в приключение, авторы которого — вы сами!

Правила игры Shadowrun представляют собой каркас для ваших историй и служат тому, чтобы действия каждого персонажа имели значимые последствия. Иными словами, они направляют ход повествования. Персонажи игроков (ПИ) — главные действующие лица истории. Они встречаются с персонажами ведущего (ПВ), исследуют места и объекты, идут по сюжетной линии, заранее подготовленной ведущим. Игра строится таким образом: ведущий описывает действие, игроки бросают шестигранные кубики, чтобы определить, насколько успешно они реагируют, затем ведущий описывает результат. В мире Shadowrun возможно всё, однако способности персонажа и значения кубиков делают одни исходы более вероятными, чем другие.

Действуя как команда, бегущие могут проникнуть в секретную лабораторию, влиться в ряды уличной банды мира, но кроме него, вас ждёт огромное количество других материалов. Полная книга правил «Shadowrun: Шестой мир» содержит множество новых вариантов развития игры, а художественные книги подробнее расскажут об этом увлекательном мире. Также на сайте rpg.hobbyworld.ru вы найдёте чистый лист персонажа и другую полезную информацию.

Помните: неважно, удалось ли вам выполнить поставленную задачу или нет. Если у вас и ведущего получилась великолепная история — вы уже выиграли.

ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА

Эта книга содержит правила для быстрого старта — самое необходимое, чтобы опробовать игру. Когда все игроки будут готовы, можно начинать приключение — базовые игровые концепции лучше всего усваиваются прямо в процессе. Чем дольше вы играете, тем лучше ориентируетесь в игре! Некоторые материалы представлены на цветных плашках, чтобы вам было проще искать и уточнять информацию. Это могут быть игровые термины с кратким объяснением, подсказки, а также примеры игровых ситуаций.

При первом объяснении **важные игровые термины** выделены **полужирным**.

РИТМ ИГРЫ

Shadowrun — игра, в которой ведущий придумывает ситуации, игроки совершают действия, бросают кубики и испытывают на себе те или иные последствия в зависимости от результата броска и навыков. В этих правилах даны подсказки, как сделать каждую ситуацию уникальной, а её результат — значимым для истории и увлекательным для игроков.

ОСНОВЫ

В ходе игры Shadowrun используются **шестигранные кубики**, или **D6**. Каждый раз, когда вы видите сочетание «число + D6», это означает, что вы бросаете указанное число кубиков. Например, 4D6 — это бросок 4 кубиков. **Проверка** — это бросок кубиков с целью получить количество **успехов**, равное или превышающее **порог успеха**. Успехами считаются значения «5» и «6» на кубиках. Количество кубиков для броска зависит от применяемого в конкретной ситуации **навыка** и связанной с ним **характеристики**. Например, если вы пытаетесь изрешетить тролля из пистолета-пулемёта «Узи», вы применяете навык **Стрельба**, а если хотите уговорить бармена угостить вас стаканчиком виски — в ход идёт **Убеждение**. Когда процесс игры станет для вас привычным, вы будете выполнять проверки быстро, легко и непринуждённо. Сейчас же, пока вы только учитесь, используйте такую последовательность:

1. Ведущий **описывает ситуацию.**
2. Игроки описывают свои действия и **бросают кубики.**
3. Ведущий **описывает результат.**

1. ОПИСАНИЕ СИТУАЦИИ

Прежде чем игроки начнут бросать кубики, ведущий некоторое время готовится преподнести им игровую ситуацию. Будучи ведущим, вы можете расспросить самих игроков, что они, например, видят или слышат, чтобы оттолкнуться от этого, или же полностью продумать все подробности самостоятельно. Этот этап может проходить быстро — или вы можете растянуть его на какое угодно время, если всем участникам игры хочется подробно описать ситуацию и свои роли в ней. Однако рано или поздно игроку станет необходимо предпринять действие, результат которого зависит от способностей его персонажа, — и тогда без кубиков не разобраться. Перемещение, общение и прочие рутинные действия не требуют проверок. Бой, сотворение заклинаний и другие сложные, специфичные действия — требуют. Если ведущий решает, что исход действия непредсказуем, он назначает проверку. Если же у действия нет серьёзных последствий при провале, то проверка, как правило, не требуется. Иными словами, езда по городу рано поутру не требует проверки, а погоня в час пик со стрельбой и полицией на хвосте тянет сразу на несколько проверок.

2. БРОСОК КУБИКОВ

Если ведущий назначает проверку, он решает вместе с игроком, какой навык требуется в конкретной ситуации. Игрок может высказать своё мнение и попытаться убедить ведущего, что его персонаж должен проходить проверку того или иного навыка, но окончательное решение всё же принимает ведущий.

Как правило, у навыка есть **связанная** с ним **характеристика**. Например, с навыком Стрельба связана характеристика **Проворство**.

УРОВЕНЬ НАВЫКА = КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ

В игре девять уровней навыка. Уровень владения тем или иным навыком определяет, сколько кубиков бросает игрок при проверке требуемого навыка. Также с каждым навыком связана характеристика, которая увеличивает количество кубиков (см. ниже). Специализация и мастерство в навыке также увеличивают количество кубиков при проверке на 2 и 3 соответственно. На готовых листах персонажей специализация и мастерство отмечены под соответствующими навыками.

СВЯЗАННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

У каждого персонажа Shadowrun как минимум десять характеристик: восемь основных и две или три особые. Основные характеристики — это Тело, Проворство, Реакция, Сила, Воля, Логика, Интуиция и Харизма. Особые характеристики — это Преимущество, Сущность и Магия. С каждым навыком связана определённая характеристика. Это значит, что каждый раз, когда вы используете навык для проверки, вы автоматически используете связанную с ним характеристику. Например, с навыком Стрельба связана характеристика Проворство — значит, при проверке навыка Стрельба игрок складывает уровень этого навыка и уровень характеристики Проворство. На готовых листах персонажей указан набор кубиков для каждого навыка (в столбце НК). Для персонажей ведущего конечные значения НК уже подсчитаны. На стр. 23 вы найдёте подробную таблицу навыков и связанных характеристик.

После броска кубиков посчитайте количество пятёрок и шестёрок. Эти значения считаются **успехами**. Также посчитайте количество единиц. Если более половины кубиков показывают 1, происходит **сбой** (см. ниже). Если количество успехов (значения 5 и 6) равно или превышает порог успеха, действие завершается в вашу пользу. Если это количество меньше порога успеха, действие считается проваленным.

СБОИ

Если в результате проверки более чем на половине кубиков выпали 1, происходит сбой. Сбой — это НЕ автоматический провал: кубики могут выпасть так, что порог успеха будет преодолён, но больше половины из них при этом будет единицами. Сбои — это непредсказуемые последствия, которые позволяют привнести в историю необычные сюжетные моменты. Когда происходит сбой, ведущий (или игрок с позволения ведущего) описывает результат с неприятным или, наоборот, благоприятным сюрпризом.

3. ОПИСАНИЕ РЕЗУЛЬТАТА

После броска кубиков и подсчёта значений ведущий опи-

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи игроков (ПИ) и персонажи ведущего (ПВ) — основные действующие лица в историях, в которых вы участвуете всей группой. Игроки контролируют персонажей, руководствуясь информацией на стр. 2 и 3 в своём досье. Ведущий контролирует ПВ, руководствуясь кратким описанием их навыков и характеристик в конце приключения и на соответствующих картах. Измеримые параметры персонажей, непосредственно влияющие на игру, записываются на листах персонажей.

ЛИСТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

На **листах персонажей** перечислены параметры, напрямую влияющие на игру. Особенности тела и разума персонажей отражены в цифрах, которые используются в игровой системе Shadowrun. Когда ваш персонаж перемещается, сражается, общается или как-либо ещё взаимодействует с окружающим миром, руководствуйтесь листом персонажа, чтобы понимать, как он это делает и что у него получается лучше или хуже. На листе персонажа вы также отмечаете полученный урон, боезапас, снаряжение и союзников. Для быстрого старта используйте готовые листы персонажей из досье с прописанными заранее параметрами, чтобы сразу погрузиться в историю. Показатели, значения и другая информация, которая встречается на листе персонажа, подробно описаны далее.

МЕТАТИП

Персонажи в «Стартовом наборе» Shadowrun соответствуют одному из пяти метатипов: дварфы, люди, орки, тролли и эльфы. Нечеловеческие метатипы называются металюдьми, в то время как все пять метатипов составляют метачеловечество. В 2080-х годах люди всё ещё представлены в подавляющем большинстве.

ДВАРФЫ (HOMO SAPIENS PUMILIONIS)

Особенности: невысокий рост; крепкое телосложение; упорство.

ЛЮДИ (HOMO SAPIENS SAPIENS)

Особенности: средний рост и телосложение; не переносят всех, кто от них отличается.

ОРКИ (HOMO SAPIENS ROBUSTUS)

Особенности: крупное мускулистое тело; выдающиеся клыки; для многих остаются чужаками.

ТРОЛЛИ (HOMO SAPIENS INGENTIS)

Особенности: реально гигантские ребята, ещё и с рогами.

ЭЛЬФЫ (HOMO SAPIENS NOBILIS)

Особенности: стройное, гибкое телосложение; привлека-

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тело — общая физическая форма персонажа: крепость мускулов и костей, иммунная система и сопротивляемость организма пагубным эффектам.

Проворство — координация и контроль движений, гибкость тела и равновесие, а также способность обращаться с предметами и оружием.

Реакция — рефлексы и скорость принятия решений.

Сила — способность персонажа поднимать тяжести и наносить увесистые удары.

ПСИХИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Воля — способность персонажа продолжать бороться, когда опускаются руки. Волевой персонаж превозмогает боль и обман, а также контролирует свои эмоции.

Логика — способность рационально, аналитически подходить к решению проблем в самых разных ситуациях.

Интуиция — «шестое чувство», вдохновение и смекалка, благодаря которым персонаж избегает опасности и готов к неожиданным угрозам.

Харизма — сочетание удачной внешности, подвешенного языка и чувства стиля; то, что внешне выделяет персонажа среди других и позволяет ему оказывать влияние на окружающих.

ОСОБЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Преимущество — это неуловимое сочетание удачи, готовности рисковать, благоволения судьбы и презрения к опасности. Иными словами, всего того, что позволяет персонажам совершать невероятные поступки и выживать там, куда другие просто не сунулись бы. Среди прочих характеристик Преимущество заслуживает отдельного подробного описания, которое вы найдёте в разделе «Особые правила» на стр. 6.

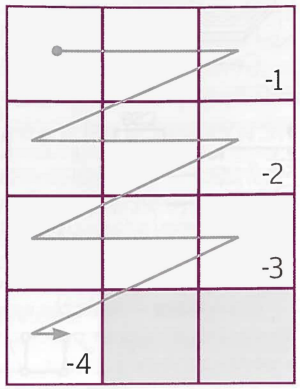
Сущность — характеристика, которой также обладают все персонажи. Она отображает, сколько аугментаций сможет выдержать тело до того, как жизнь перестанет в нём теплиться и персонаж превратится в машину.

Магия — способность некоторых персонажей, Пробуждённых, черпать сверхъестественную энергию — ману — и подчинять её своей воле. Этой характеристике также посвящён отдельный раздел, который вы найдёте на стр. 17.

СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Контроль состояния персонажа осуществляется с помощью двух **счётчиков состояния** — здоровья и оглушения. Счётчики состоят из нескольких рядов по три ячейки в каждом (обратите внимание, что у персонажей ведущего только один счётчик состояния). Когда на любом из счётчиков заполняется целый ряд, персонаж бросает на 1 кубик меньше во время проверок (кроме проверок сопротивления урону, см. этап 4 на стр. 7). Этот штраф накапливается при заполнении последующих рядов.

Счетчик здоровья



Когда заполняется счётчик оглушения, персонаж теряет сознание, а избыточный урон переносится в счётчик здоровья. Когда заполняется счётчик здоровья, персонаж также теряет сознание и начинает получать критический урон. **Критический урон**, который может вынести персонаж, считается по следующей формуле: уровень характеристики Тело × 2. Как только персонаж получает максимальное количество критического урона, он погибает — его нельзя вылечить.

НАВЫКИ

Характеристики персонажа — это врождённые особенности, которыми он обладает. Навыки — это таланты и способности, которые персонаж приобрёл в течение жизни. Каждый навык — результат тренировок, с помощью которых персонаж научился использовать свои характеристики определённым образом. Как было указано ранее, в коробке с этой игрой находятся досье с готовыми листами персонажей, на которых заранее посчитан общий набор кубиков (НК) для каждого навыка (уровень навыка + уровень связанной характеристики). Если ведущий назначает проверку для навыка, в котором персонаж не имеет ни одного уровня, это значит, что он использует навык **без изучения.** В таком случае игрок должен бросить количество кубиков, равное уровню характеристики, связанной с этим навыком, минус 1.

КАЧЕСТВА

Некоторые персонажи обладают уникальными способностями и особенностями, выделяющими их на фоне рядовых работников по найму. Однако в «Стартовом наборе» с этими чертами не связаны игровые механики. Используйте **качества** как подсказки для более атмосферного отыгрыша роли.

ИНИЦИАТИВА

определения показателя инициативы. Бросок на инициативу НЕ является проверкой: игроки не считают успехи, а складывают значения на кубиках и добавляют к получившемуся числу свой **уровень инициативы.** Итоговое число называется **показателем инициативы,** который применяется в текущей игровой ситуации. Вы найдёте более подробное описание инициативы в разделе «Бой» на стр. 8.

ПРЕИМУЩЕСТВО

Во многих игровых ситуациях персонажам предстоит получать и использовать преимущество. Характеристика Преимущество представляет собой совокупность всего, что позволяет персонажам превозмогать различные обстоятельства. Будь то чистое везение, или тактический манёвр, или сочетание нескольких факторов — суть преимущества в том, что персонажи получают возможность действовать за пределами способностей. Преимущество — это одновременно результат того, что персонажи планируют, и того, как они реагируют в неожиданных обстоятельствах.

Преимущество отмечается на листе персонажа. Уровень этой характеристики по ходу игры будет часто меняться то в одну, то в другую сторону — и поэтому мы советуем вам использовать карандаш или отслеживать этот параметр с помощью сторонних предметов, таких как жетоны, фишки или даже конфеты. Вы можете буквально съедать конфеты, тратя очки преимущества! Сведения о том, как использовать преимущество, вы найдёте в разделе «Особые правила».

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Значение защиты (ЗЩТ) — абстрактное число, представляющее степень вашей готовности принять удар. Это сумма уровня Тела, брони и разнообразных эффектов от аугментации или магии. Это число используется только для сопоставления со значением атаки противника, где разница значений определяет, получит ли какой-либо участник боя дополнительное преимущество.

ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ

Значение атаки (АТК) — абстрактное число, представляющее эффективность ваших ударов или выстрелов. Это число используется только для сопоставления со значением защиты противника.

СРЕДСТВА

Вы можете верить в себя и свои навыки, но иногда без нужных средств просто не обойтись. На каждом листе персонажа указано, какими средствами он обладает в ходе игры.

Карты средств: некоторые элементы средств в «Стартовом наборе» Shadowrun представлены картами для удобства использования. Во всех досье указано, какими средствами обладает тот или иной персонаж. Найдите соответствующие предметы, заклинания и броню в колоде карт, изучите их

СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение — предметы, которые персонажи используют для связи, взлома и прочих вспомогательных задач.

ЗНАКОМСТВА

На каждом листе персонажа указано несколько знакомств — это персонажи ведущего, с которыми чаще всего общается персонаж игрока. Однако в «Стартовом наборе» со знакомствами не связаны игровые механики. Используйте информацию о знакомствах как подсказку для более атмосферного отыгрыша роли.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Индивидуальными особенностями обладают лишь некоторые персонажи — в частности, речь идёт о Пробуждённых (им доступна магия) и персонажах, сосредоточенных на доступе к Матрице (у них есть аугментации, устройства и навыки, необходимые для проникновения в мировую коммуникационную сеть Матрицы). Эти индивидуальные особенности — заклинания, кибердеки и программы.

АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Теперь вы понимаете, что означают параметры на листах персонажей и как с ними связаны основные игровые механики. Давайте рассмотрим их не только в теории, но и на практике.

ПРОВЕРКИ

В ходе игры вам не раз придётся преодолевать сопротивление от различных персонажей или непредвиденных обстоятельств, стоящих на пути к вашей цели. Ваш успех или неуспех будет зависеть от результатов проверки. Чтобы провести проверку, вы должны собрать **набор кубиков,** бросить их и сосчитать количество кубиков, выпавших определённым образом.

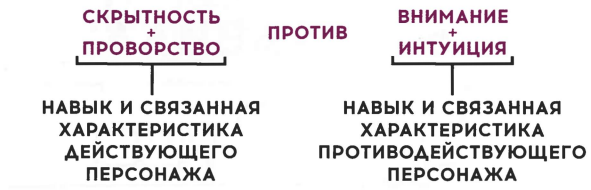
Два основных вида проверки — **обычная** и **встречная**.

ОБЫЧНАЯ ПРОВЕРКА

Для обычной проверки вы бросаете набор кубиков, считаете успехи и сравниваете их количество с порогом успеха, установить который — дело ведущего. Ведущий при этом руководствуется «Значениями порогов успеха» (справа). Если количество успехов равно или превышает порог успеха, действие считается успешным. В некоторых случаях подсчитываются чистые успехи — разница между общим количеством успехов и порогом успеха.

Например, персонаж игрока преследует негодяя, и тот растворяется в толпе. Игрок хочет знать: заметил ли его персонаж, в каком направлении скрылся негодяй? Ведущий проверке участвуют две стороны — персонаж игрока и персонаж или объект ведущего. Обе стороны бросают наборы кубиков и сравнивают количество успехов. Сторона, выбросившая больше успехов, побеждает во встречной проверке. Количество чистых успехов в данном случае равно разности между числом успехов сторон. Это количество можно тем или иным образом применить к действию: например, в бою чистые успехи атакующего добавляются к силе урона.

Рассмотрим другой пример. Предположим, игрок пытается перелезть через стену, пройти через сад и найти электрический щит на задней стороне дома — и всё это нужно сделать незамеченным! Ведущий объявляет встречную проверку со следующими навыками:



ГАРАНТИРОВАНИЕ УСПЕХОВ

В некоторых ситуациях ваш набор кубиков настолько велик, а требования к проверке настолько низки, что бросать кубики и считать результаты — слишком долгое занятие, которое к тому же может окончиться сбоем или даже провалом. Вместо этого вы можете **гарантировать успехи.** Для этого вы необходимый набор кубиков делите на 4, округляя в меньшую сторону. У вас получится количество гарантированных успехов. Вы не можете выполнить это действие частично — то есть не можете гарантировать 1–2 успеха, а остальные кубики бросить. Также в этом случае вы не можете использовать преимущество. Наконец, чтобы гарантировать успехи, вам нужно одобрение ведущего, который может отказать, если сбой потенциально имеет большое влияние на исход ситуации.

ЗНАЧЕНИЯ ПОРОГОВ УСПЕХА

1. **Простая задача, немногим сложнее обычного перемещения или общения.** Ведение огня по зданию с небольшого расстояния.
2. **Более сложная задача, но в пределах обычных способностей.** Ведение огня по зданию с небольшого расстояния на бегу.
3. **Типичный порог для обычных проверок.** Это задачи, требующие определённых навыков, но не слишком сложные для опытных бегущих. Ведение огня по окну здания с небольшого расстояния.
4. **Более сложные задачи, требующие впечатляющих**

ПЕРЕБРОС

Иногда кубики падают не так, как вам нужно, — чёртовы кубики. Естественно, хочется совершить повторную попытку, но в экстренных обстоятельствах это будет дорого вам стоить. Да, вы можете повторить проверку даже в таких ситуациях, как погоня или перестрелка, но вы будете перебрасывать на 2 кубика меньше. Перебросы можно продолжать, но каждый следующий будет стоить ещё 2 кубика. Чтобы восстановить набор кубиков, вы должны сделать значительный перерыв (его продолжительность назначает ведущий).

Этот штраф не применяется к боевым действиям, так как каждый выстрел или удар — это отдельное действие и отдельная проверка, а не повторная попытка.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Эти дополнительные правила придают игре особое очарование и напряжение.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Правила использования очков преимущества:

- Очки преимущества можно потратить только один раз за действие.
- Максимум очков преимущества у персонажа — 7. Когда у вас 7 очков преимущества, вы должны потратить часть из них, прежде чем сможете получить новые.
- Когда вы завершаете разыгрывать ситуацию, в которой могут применяться очки преимущества, у вас остаётся не больше очков, чем позволяет уровень этой характеристики («лишние» очки сгорают).

В зависимости от того, сколько очков преимущества вы тратите за один раз, вы получаете тот или иной **бонус преимущества** (расписаны ниже).

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы получаете очки преимущества в бою и при взломе, если ваше значение атаки или защиты превышает противоположное значение противника на 4 и более. Также вы можете получить очки преимущества в ситуации общения (см. таблицу «Преимущество в общении» на стр. 23). Ведущий также может начислить персонажу очки преимущества, если тот выбрал удачную позицию в бою или принял особо интересное с точки зрения отыгрыша решение.

БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы можете тратить очки преимущества, чтобы добавить бонус преимущества к вашему броску. В скобках после описания бонуса указано, когда вы можете его применить: перед броском кубиков, после броска или в любое время.

БОНУСЫ ЗА 1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

БОНУСЫ ЗА 2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- **+1 к значению на любом из кубиков (после броска):** прибавьте 1 к значению любого кубика. Например, вы можете добавить 1 к четвёрке, чтобы получить успех, или к единице, чтобы избежать сбоя.
- **Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время):** вы пользуетесь своим преимуществом, чтобы создать преимущество для другого члена вашей команды, которому это нужнее. Передача 1 очка преимущества стоит 2 очка преимущества.
- **Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском):** иногда необходимо свести на нет преимущество противника. Вы тратите 2 очка преимущества, и любой противник на ваш выбор теряет 1 очко преимущества.

БОНУСЫ ЗА 3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Добавить 1 успех (в любое время):** этот успех не стоит вам кубиков — вы просто добавляете 1 к количеству успехов.
- **Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время):** у вас открывается второе дыхание — освободите 1 ячейку на своём счётчике оглушения.

БОНУСЫ ЗА 4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков (перед броском):** сложите ваш уровень характеристики Преимущество и набор кубиков для текущей проверки. Получившееся число будет вашим новым набором кубиков. Также происходит «подрыв». Это означает, что после броска, учтя количество успехов, вы перебрасываете все шестёрки. После переброса запишите все пятёрки и шестёрки в счёт успехов… а шестёрки снова перебросьте. Больше удачи богу удачи!
- **Вылечить 1 физический урон (в любое время):** освободите 1 ячейку на своём счётчике здоровья — считайте, что ваше преимущество оказалось в том, что противник ранил вас не так сильно, как думал.
- **Перебросить все неуспехи (после броска):** соберите все кубики со значениями от 1 до 4 и перебросьте их, только хорошенько! Этот бонус нельзя применить, если в результате броска произошел сбой.

БОНУСЫ ЗА 5 ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Считать двойки противника за сбои (перед броском):** вы буквально сбиваете противника с толку. Когда ведущий бросает кубики за противника, для определения сбоя считаются и единицы, и двойки.
- **Придумать собственный поворот событий (при участии ведущего):** задействуйте силу воображения! Выбрав этот эффект и потратив 5 очков преимущества, вы можете придумать неожиданное и впечатляющее развитие сюжета. Обсудите с ведущим, что произойдёт, и учитывайте, что при этом вы должны получить ре-

БОЙ

Как говорили раньше, «будь начеку, стреляй наверняка, береги патроны и никогда не связывайся с драконом». Но если вы всё-таки хотите потягаться со зверем, будьте добры соответствовать. В этом разделе вы узнаете не только о перестрелках, но и о ножах и кулачных боях.

ХОД БОЯ

Для начала пробежимся по основам. Бой состоит из пяти этапов. Далее вы ознакомитесь с сутью каждого отдельного этапа.

ЭТАПЫ БОЯ:

1. Набираем кубики
2. Распределяем очки преимущества
3. Бросаем кубики и пользуемся преимуществом
4. Выдерживаем урон
5. Получаем урон

ЭТАП 1: НАБИРАЕМ КУБИКИ

Бой — это ряд атакующих и защитных манёвров между двумя сторонами. В бою нет пассивной стороны: у защищающихся всегда есть шанс повлиять на исход. Даже если атака внезапная, неожиданная для противника, он всё равно ответит на неё, но не сможет использовать Преимущество (см. «Внезапность» на стр. 9) и предпринимать действия. Разумеется, то же касается ваших персонажей, так что хорошее Внимание поможет не получить нож в спину.

Атакующая сторона набирает следующие кубики: навык обращения с используемым оружием + Проворство. Навык обращения с используемым оружием — это навык, наиболее подходящий в описываемой ситуации. Персонаж может нападать как с голыми руками или разбитой бутылкой, так и с пистолетом или винтовкой. На листе персонажа указано, какими навыками для нападения он обладает. Если же персонаж не обладает навыком обращения с конкретным оружием, персонаж получает штраф за использование без изучения (см. стр. 4).

Затем защищающаяся сторона набирает следующие кубики: Реакция + Интуиция. Всё просто!

Так каждая сторона получает свой набор кубиков.

ЭТАП 2: РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Этот этап чуть сложнее, чем предыдущий, зато увлекательнее всех. Вам предстоит сравнить несколько параметров, оценить ситуацию с учётом характеристик персонажа и его снаряжения — и, наконец, начислить очки преимущества.

- Сначала сравните значение атаки (АТК), которым обладает оружие персонажа, и значение защиты (ЗЩТ) цели. Персонаж, значение которого превышает значение

ЭТАП 3: БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

Обе стороны боя решают, будут ли они использовать бонусы преимущества до броска (см. стр. 6), и сообщают о своём решении остальным игрокам; только так вы сможете применить эффект от преимущества.

Наконец, пора бросать кубики! Пятёрки и шестёрки — успехи. Сравните количество успехов у атакующего и защищающегося; атакующий может либо попасть (равно или больше), либо промахнуться (меньше). Если при этом выпало больше половины единиц (и двоек, если использован соответствующий бонус преимущества), происходит сбой (см. стр. 2).

Не спешите собирать кубики — персонажи, у которых остались очки преимущества, могут потратить их на бонусы, вступающие в силу после броска.

Если атака завершилась попаданием, добавьте количество чистых успехов (разница между успехами атакующего и защищающегося) к базовой силе урона (СУ) оружия персонажа (указана на листе персонажа и соответствующей карте оружия). Затем переходите к следующему этапу.

ЭТАП 4: ВЫДЕРЖИВАЕМ УРОН

Если по вам промахнулись, переходите к следующему раунду боя. Если же по вам попали, используйте значение силы урона, полученное при подсчёте на предыдущем этапе.

Персонаж, по которому попали, бросает количество кубиков, равное характеристике Тело — это проверка сопротивления урону. Каждая пятёрка и шестёрка отменяет по единице урона. Помните, что на этом этапе можно использовать очки преимущества, чтобы снизить урон.

ЭТАП 5: ПОЛУЧАЕМ УРОН

Урон, оставшийся с предыдущего этапа, начисляется на соответствующие счётчики состояния (см. стр. 4).

ПРИМЕР БОЯ

Переговоры сорвались, и Ю выхватывает пистолет, чтобы дать отпор враждебно настроенному бандиту.

Этап 1. Набор кубиков Ю состоит из Стрельбы (4) и Проворства (6) — всего 10. Набор кубиков бандита состоит из Реакции (2) и Интуиции (2) — всего 4.

Этап 2. Стороны боя находятся в одинаковых условиях, поэтому никто не получает бонусных очков преимущества. Ю находится на близком расстоянии, его значение атаки — 9. Значение защиты у бандита — 4. Разница составляет 5, поэтому Ю получает 1 очко преимущества.

Этап 3. Стороны бросают кубики. Кубики Ю легли следующим образом: 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6. Лишь одна единица, поэтому сбой не происходит, но и успехов тоже немного — всего два. Ю не устраивает этот бросок, и он использует очко преимущества, чтобы перебросить один из кубиков... и ему улыбается удача — единица становится

ОЧЕРЁДНОСТЬ И ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Когда темп игры ускоряется и начинается бой, нужно определить, кто действует первым, сколько времени занимает действие и что персонаж может успеть за это время.

ИНИЦИАТИВА

В начале боя каждый участник бросает кубики инициативы и добавляет сумму их значений к уровню инициативы — получается показатель инициативы (см. стр. 4). Персонаж с наибольшим показателем инициативы совершает **игровой ход** первым, за ним следуют персонажи со всё более низким показателем инициативы. После хода персонажа с самым низким показателем инициативы заканчивается **раунд боя.** В следующем раунде персонажи совершают ходы в том же порядке. Если несколько персонажей имеют равный показатель инициативы, игроки сравнивают ряд характеристик — сначала Преимущество (базовый уровень на листе персонажа), затем Реакцию, затем Интуицию. Как только обнаруживается превосходство по характеристике, ничья разрешается в пользу персонажа с наивысшим уровнем характеристики (то есть даже если персонаж сильнее по Реакции, но уступает по Преимуществу, ничья разрешится НЕ в его пользу). В редкой ситуации, когда все эти уровни равны, победитель определяется с помощью броска монетки или кубика.

Между раундами боя кубики инициативы НЕ перебрасываются. Однако если показатель инициативы персонажа по той или иной причине меняется (бонус преимущества, эффект заклинания и тому подобное), это изменение учитывается.

РАУНДЫ БОЯ И ИГРОВЫЕ ХОДЫ

Раунд боя длится около трёх секунд в мире игры и состоит из игровых ходов всех участников боя. В свой ход каждый участник может выполнить определённое количество **действий.** Базовый набор действий для каждого персонажа — **1 простое действие** и **1 сложное действие.** Игроки получают 1 дополнительное простое действие за каждый кубик инициативы. Поскольку у каждого персонажа есть как минимум 1 кубик инициативы, у большинства 1 сложное действие и 2 простых.

Игрок может выполнить простое действие за счёт (то есть вместо) сложного либо выполнить сложное действие за счёт 4 простых.

В таблице ниже вы найдёте примеры простых и сложных действий. А буквы в скобках подскажут, когда они могут быть выполнены. **Инициативные действия (И)** можно выполнить только в свой игровой ход, **действия в любое время (Л)** можно выполнить в любой момент боя.

Разговоры: стороны боя могут общаться, пытаясь договориться о передышке или обмениваясь колкостями. Старайтесь не устраивать философские беседы: у каждого персонажа максимум три секунды!

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

Ю — профессиональный диверсант, и ему досталась соответствующая миссия — проникнуть в корпоративную лабораторию и выкрасть прототип некоего высокотехнологичного устройства.

Между Ю и зданием лаборатории стоят несколько охранников. Он должен решить, как миновать их, не поднимая тревоги, и делает выбор в пользу внезапного нападения. Нужно определить инициативу. Уровень инициативы Ю — 9, количество кубиков инициативы — 1. Он выбрасывает двойку и получает показатель инициативы 11. Охранники действуют отрядом (см. раздел «Отряды»); их уровень инициативы — 6, бросок одного кубика добавляет 3 — уровень инициативы становится равным 9. Близко, но первым всё-таки ходит Ю.

Игрок думает, с какого простого действия начать (их у него два). Его оружие, стреляющее усыпляющими дротиками, уже наготове, поэтому не нужно тратить действие, чтобы его достать. Ю решает Переместиться и подобраться поближе, а затем Найти укрытие, чтобы занять защищённую позицию перед боем. В качестве сложного действия Ю выбирает, конечно же, Атаковать.

Но это не единственная возможная комбинация. Он мог бы сначала Атаковать, а затем Переместиться, Найти укрытие или Распластаться в зависимости от того, насколько успешным было нападение. Игрок сам определяет порядок выполнения доступных ему действий.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ

Эти моменты не вошли в базовые правила боя, но они также важны.

ОТРЯДЫ

Будем честны: некоторые рядовые противники не представляют серьёзной угрозы для настоящих бегущих. Но стоит даже едва обученным охранникам супермаркета объединиться — и они становятся угрозой, которую нельзя недооценивать. Чтобы игрокам не пришлось расправляться по отдельности с большим количеством слабых противников, пусть они нападают отрядами. Это не только экономит время, но и создаёт ощутимый вызов для игроков. Ведущий решает, как именно делить своих персонажей на отряды: он может опираться на их вооружение, местонахождение или цель нападения. Например, если четыре сотрудника «Одинокой звезды» вооружены дубинками, а двое других — пистолетами, они могут действовать как два разных отряда.

Отряд действует по единой инициативе. В каждом отряде ведущий определяет персонажа, обладающего наибольшим набором кубиков для нападения и наибольшим значением атаки. Затем ведущий добавляет к этому значению атаки по 1 за остальных членов отряда. За каждого нечётного члена отряда (кроме первого) ведущий добавляет 1 кубик к набору для атаки. После всех подсчётов отряд атакует, используя новые значения.

ВНЕЗАПНОСТЬ

В ситуациях, когда одна сторона боя пытается застать другую врасплох, используйте проверки внезапности. Персонажи, на которых совершается внезапное нападение, выполняют проверку Реакция + Интуиция (3). Порог успеха может меняться в зависимости от персонажей и ситуации: ожидают ли они нападения, знают ли местность или помещение, готовы ли к засаде и так далее. Персонажи, прошедшие проверку успешно, вступают в бой по обычным правилам — определяют показатель инициативы и продумывают действия. Персонажи, не прошедшие проверку внезапности, также определяют показатель инициативы, защищаются от атак и выдерживают урон, но не могут использовать преимущество и действовать в первый раунд боя. Как только первый раунд боя заканчивается, все персонажи могут действовать.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В качестве простого действия персонаж может Переместиться на расстояние до 10 метров.

Рывок же является сложным действием. Он позволяет преодолеть 15 метров и больше. Это действие требует проверки Атлетика + Проворство. Каждый успех в этой проверке позволяет персонажу пробежать 1 дополнительный метр.

Вы не можете использовать действия Рывок и Переместиться в один и тот же ход, как и совершить более одного действия Переместиться.

ПРИМЕР РЫВКА

Лео Болт IV, более известный как Молния, вырывается из комплекса корпорации с ценной информацией на руках. Фургон ожидает в сотне метров — успеть бы добежать, пока охрана не спохватилась!

Лео использует сложное действие Рывок. Он занимался спортом с самого детства, как только научился ходить, так что его уровень Проворства и Атлетики равны 6. Не зря говорят, что он самый быстрый из рода Болтов!

Молния бросает 12 кубиков (6+6) и получает статистически средний результат — 4 успеха. Он бежит на 15+4=19 метров за 3 секунды (длительность раунда). Не мировой рекорд, но весьма прилично!

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

Следующие параметры, указанные на листе персонажа и на приведённой для примера карте оружия, применяются к оружию в игре Shadowrun.

НАВЫК, СВЯЗАННЫЙ С ПРОВОРСТВОМ

Если ведущий не решит иначе, любое оружие для проверки атаки использует соответствующий ему навык и Проворство.

ТИП ОРУЖИЯ

- **ОВ:** вы выстреливаете один патрон. Делая одиночный выстрел, вы не модифицируете параметры оружия. Обратите внимание, что на карте оружия и в блоках параметров по умолчанию указаны параметры именно для одиночного выстрела.
- **КО:** вы делаете два быстрых выстрела подряд (в рамках одной проверки). При этом вы уменьшаете значение атаки оружия на 2, но увеличиваете силу урона на 1.
- **ДО:** у вас в руках настоящий монстр, поливающий противников свинцом. Вы выстреливаете сразу 4 патрона. Вы можете направить длинную очередь на одного противника — при этом вы уменьшаете значение атаки на 4, но увеличиваете силу урона на 2 — либо атаковать сразу двух противников двумя короткими очередями.

ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ / ДИСТАНЦИЯ

Значение атаки объединяет такие важные факторы, как точность и эффективность в бою. Это абстрактное значение, которое может быть модифицировано снаряжением и которое используется только для сравнения со значением защиты противника (см. стр. 4). Разные виды оружия лучше приспособлены к использованию на разной дистанции.

Атака без оружия: если вы нападаете с голыми руками, ваше значение атаки равно сумме характеристик Силы и Реакции. Сила урона при этом равна 2 о + чистые успехи.

Дистанция: если для оружия не указано значение атаки для какой-либо дистанции, вы не можете использовать это оружие на такой дистанции.

ДИСТАНЦИЯ
Вплотную: 0–3 метра
Близкая: 4–50 метров
Средняя: 51–250 метров
Дальняя: 251–500 метров
Экстремальная: 501 метр и более

ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Оружие можно улучшить с помощью различных приспособлений — от глушителя и лазерного прицела до системы

кроме проверки сопротивления урону, уменьшаются на 1; эти эффекты сохраняются в течение 3 раундов боя. Если при этом окончательная сила урона превышает значение брони персонажа, это значение уменьшается на 1 навсегда после нанесения урона.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Удар током не только вызывает боль, но и частично парализует мышцы. Даже если персонаж выдержал весь урон, после атаки с уроном электричеством он должен пройти проверку сопротивления урону электричеству характеристикой Тело, где порог успеха — половина наносимого урона с округлением в меньшую сторону (минимум 1). При провале показатель инициативы персонажа снижается на 2, он не может делать Рывок и его наборы кубиков уменьшаются на 1 при выполнении любых действий; эти эффекты сохраняются в течение 2 раундов боя.

ОГОНЬ

Если персонаж получает урон от атаки с эффектом огня, каждый свой последующий ход он должен выполнять дополнительную проверку сопротивления урону огнём. Урон огнём равен половине базовой силы урона этой атаки с округлением в меньшую сторону. Это длится столько ходов, сколько составляет базовая сила урона. Персонаж может потратить сложное действие и пройти проверку Проворство + Реакция с порогом успеха 2, чтобы потушить себя. Персонаж также может потушить себя водой, чтобы перестать получать дополнительный урон.

Примечание для ведущего: силу урона огнём и продолжительность его воздействия можно изменить, если у персонажа смягчающие обстоятельства. Например, если персонаж промок, урон огнём может быть меньше или длиться не так долго. Если же, напротив, персонаж покрыт легковоспламеняющимся материалом или носит такую одежду, то усильте эффект: продлите его, или увеличьте урон, или назначьте более высокий порог успеха для тушения огня.

УКРЫТИЯ

Чтобы причинить боль противнику, необходимо в него попасть — а это не всегда так просто, как кажется. Ведь размер имеет значение. Не зря же в народе говорят: «Плохому стрелку только тролль — хорошая цель». Если цель нападения частично скрыта, попасть по ней гораздо сложнее. Единственный способ найти укрытие — одноимённое простое действие. Если в окружающей обстановке есть за чем спрятаться и вы выполнили соответствующее действие, вы получаете бонус к значению защиты в размере значения укрытия. А его эффективность зависит от того, какую часть тела вы можете за ним скрыть, сохраняя при этом способность атаковать и обороняться.

ЛЕЧЕНИЕ, УРОН, СМЕРТЬ

Первое, с чего мы начнём, — порядок действий при лечении. Нужно ли оказывать первую помощь до магического лечения или после? Можно ли лечить магией персонажа, если уже использовали аптечку? Ответ прост: порядок не имеет значения. У каждого персонажа несколько шансов получить любое лечение, чтобы не страдать потом от травм несколько суток. Однако ничто не может вылечить урон от истощения.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

По окончании боя персонаж, который получил травму — то есть отметил несколько ячеек на любом счётчике состояния, — может в течение 1 минуты (или 20 раундов боя, если начинается ещё один бой) получить первую помощь. Чтобы оказать её, у вас должен быть набор первой помощи. Можно попробовать и без него, но тогда вы будете бросать на 2 кубика меньше при проверке и не сможете применить к ней бонусы преимущества.

Проверка выполняется с кубиками Биотехнологии + Логика с порогом, равным 5 – Сущность цели (с округлением в меньшую сторону). Если цель на все 100% состоит из плоти и крови, лечащий персонаж получает 1 автоматический успех. Если же цель имеет аугментации, вылечить её гораздо сложнее. Успехи выше порога успеха используются для лечения единицы оглушающего урона за каждый 1 успех или единицы физического урона за каждые 2 успеха. Персонаж может получить первую помощь 4 раза в течение дня, и только один раз для каждой травмы.

АПТЕЧКА

Аптечки позволяют проводить более сложные операции. При этом требуется, чтобы пациент был подключён к экранам для диагностики и введения необходимых инъекций. По окончании боя персонаж, получивший травму, может в течение часа подключиться к своей аптечке или к аптечке профессионального доктора. Если персонаж не получает медпомощь в течение часа, применять аптечку станет бесполезно.

Условия использования аптечки такие же, как и для набора первой помощи, — такая же проверка, такое же количество использований и т. п. Но при этом аптечка лечит единицу физического урона за каждый 1 успех.

МАГИЧЕСКОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Магическое лечение хорошо тем, что работает мгновенно — эффект лечения применяется, как только вы сотворяете заклинание (см. карту заклинания «Исцеление»). Магическое лечение исцеляет и физические травмы, и оглушающие, но не те, что вызваны истощением. Глубокий след, остающийся от использования маны, не даёт исцеляющим чарам лечь на поражённую ткань. Персонажа можно лечить магией 4 раза в течение дня, и только один раз для каждой травмы.

МАТРИЦА

В 2080 году весь мир пронизывает Матрица — неосязаемая, но вездесущая совокупность бесчисленных сетей передачи данных. Благодаря Матрице можно связаться с любым человеком в мире и получить информацию отовсюду. Даже люди, сознательно избегающие Матрицы, испытывают на себе её влияние. Практически каждый обладает персональным коммуникатором, который позволяет быть онлайн круглосуточно в любой точке мира.

СЕРВЕРЫ

Серверы — это крупные системы, существующие исключительно в Матрице. По сути, это метасистемы, объединяющие другие системы. Со стороны серверы обычно выглядят, как крупные образы — изображения, схематично напоминающие какое-то место или здание. Некоторые серверы полностью виртуальны и парят над чёрной бездной Матрицы. Другие привязаны к тем или иным местам в реальном мире. Виртуальное пространство сервера по большому счёту отделено от Матрицы, и образы внутри серверов недоступны, пока их не выложат в общий доступ. Получение доступа к серверу позволяет взаимодействовать с образами и устройствами внутри него.

С серверами можно взаимодействовать, например взламывать или управлять ими, но в «Стартовом наборе» воспринимайте их как места, куда могут отправиться герои.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТРИЦЫ

Матрица нужна не только для того, чтобы красть данные из виртуальных цитаделей, — можно просто посмотреть погоду или результаты матча. Для этого достаточно поискового запроса. Либо можно представить себя невидимкой и скрыть своё присутствие в Матрице от рядовых пользователей. По сути, использование Матрицы сродни бою, но исходом будет не получение и нанесение урона, а, например, обнаружение скрытого образа или взлом программы.

ЭТАПЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАТРИЦЫ

1. Набираем кубики.
2. Распределяем очки преимущества.
3. Бросаем кубики.
4. Определяем результат.

Каждый пользователь Матрицы представлен аватаром — виртуальным образом. Аватар обладает четырьмя особыми характеристиками в Матрице: Проникновение, Ускользание, Вычислительная мощность и Сетевой экран.

- **Проникновение** — атакующий потенциал устройства.
- **Ускользание** — способность аватара сливаться с окружением, то есть казаться обычным образом, неотличимым от других.
- **Вычислительная мощность** — скорость работы устройства и возможность одновременного запуска нескольких программ.
- **Сетевой экран** — основная защитная характеристика, затрудняющая совершение неавторизованных действий против аватара или устройства.

Из уровней этих характеристик складываются значения атаки и защиты в Матрице.

- **Значение атаки в Матрице:** Проникновение + Ускользание.
- **Значение защиты в Матрице:** Вычислительная мощность + Сетевой экран.

ЭТАП 1: НАБИРАЕМ КУБИКИ

В Матрице все проверки состоят из суммы уровней навыка и характеристики.

- Законные проверки: Электроника + Логика.
- Незаконные проверки: Взлом + Логика.

Зачастую для защиты от действий в Матрице обычно используется проверка Сетевой экран + Воля. Необходимые для защиты наборы кубиков приведены в описании действий.

ЭЛЕМЕНТЫ МАТРИЦЫ

Знание о важных частях Матрицы необходимо для её полного понимания.

ДР И ВР

Дополненная реальность (ДР) — совокупность улучшений органов чувств, которые позволяют человеку видеть, слышать и даже «осязать» Матрицу, находясь при этом в реальном мире.

Виртуальная реальность (ВР) — совокупность улучшений, позволяющих целиком погрузиться в Матрицу. При этом происходит «отделение» разума от тела и человек перестаёт чувствовать реальный мир.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ СЕТИ

Персональная сеть (ПС) — сеть передачи данных, состоящая из коммуникатора и/или кибердеки, а также

Ну и конечно же, коммуникатор оснащён камерой, плеером и прочими приложениями для досуга.

КИБЕРДЕКИ

Кибердека, или просто дека, — небольшое, но мощное устройство, которое декер использует для незаконных действий в Матрице. Самые современные модели напоминают перчатки, с помощью которых декеры проецируют голографическую клавиатуру на удобной поверхности или прямо в воздухе и используют её для ввода данных. Старые модели со встроенной клавиатурой почти в прошлом: все отдают предпочтение более эргономичному дизайну с элементами дополненной или виртуальной реальности.

ОБРАЗЫ

Матрица полностью состоит из образов — в ней нет материальных объектов, только код. Некоторые хардкорные взлом-

ЭТАП 2: РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Выполняя встречную проверку в Матрице, сравните ваше значение атаки в Матрице со значением защиты в Матрице вашего противника. Персонаж, чьё значение выше на 4 и более, получает очко преимущества. Некоторые программы дают ещё большее преимущество или же, наоборот, отменяют полученные тем или иным персонажем очки преимущества. Как и в обычных боях, игрок не может получить больше 2 очков преимущества за один раунд.

Дополнительные очки преимущества, которые превышают уровень Преимущества вашего персонажа, исчезают в следующих случаях:

- вы покидаете сервер;
- вы покидаете Матрицу;
- происходит конвергенция.

ЭТАП 3: БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

Бросьте кубики и сравните успехи. Сторона с большим количеством успехов побеждает в проверке, а эффект либо срабатывает, либо нет.

ЭТАП 4: ОПРЕДЕЛЯЕМ РЕЗУЛЬТАТ

Ведущий определяет исход действия в зависимости от результатов проверок.

ПОКАЗАТЕЛЬ НАДЗОРА И КОНВЕРГЕНЦИЯ

Когда вы совершаете действие в Матрице, первым делом определите, законное оно или незаконное (список действий вы найдёте на следующей странице). Если действие незаконное, посчитайте количество успехов защищающегося (не чистые успехи, а просто количество успехов). Эта сумма накапливается, составляя показатель надзора (ПН). Когда ПН достигает 40, происходит конвергенция.

Конвергенция означает, что ваше местоположение обнаружено БОС — Бюро охраны сети, спецотдел мегакорпораций, обеспечивающих безопасность Матрицы. При конвергенции устройство, с помощью которого персонаж получил доступ к Матрице, дохнет, а самого персонажа выбрасывает из Матрицы. Кроме того, властям становится известно местоположение персонажа в реальном мире — и они не преминут этим воспользоваться.

Показатель надзора повышается по следующим причинам:

- Использование программ для взлома (в случае когда вы получаете от этого выгодный для вас эффект). В «Стартовом наборе» есть следующие программы: дешифровка, разгон мощности и эксплойт. За каждое использование любой из этих программ при действиях в Матрице показатель надзора увеличивается на 1. Само наличие этих программ без их использования показатель не повышает.
- Продолжительный незаконный доступ к устройству после взлома Матрицы (см. правила ниже). Каждый раунд, в течение которого вы используете незаконный доступ к данным в Матрице на уровне пользователя, показатель надзора увеличивается на 1.
- Совершение незаконных действий. В перечне действий они выделены отдельно. Показатель надзора растёт на 1 за каждый успех при защите противников от этих действий (независимо от успешности защиты).

ПРОГРАММЫ

На кибердеки можно устанавливать программы, чтобы увеличить их функциональность. Декер Зипфайл пользуется следующими программами:

- **Дешифровка:** +2 кубика при выполнении действия Взломать файл.
- **Разгон мощности:** +2 кубика при выполнении любого действия в Матрице. Любое действие, выполняемое с помощью этой программы, считается незаконным. Использование этой программы и успехи защищающейся стороны увеличивают показатель надзора.
- **Эксплойт:** понижает значение защиты цели взлома на 2.

ВЗЛОМ МАТРИЦЫ

Взломать Матрицу можно только с помощью весьма дорогого устройства — кибердеки. Технологии продолжают идти вперёд, но залог успеха остаётся вовсе не в том, насколько продвинутое у взломщика оборудование, а в том, как ловко он с ним обращается. Конечно, хорошая кибердека ценится на вес золота, но для взломщика без опыта и навыков такая кибердека — не более чем очень дорогой коммуникатор.

В «Стартовом наборе» взлом — это грубая, лобовая атака с целью получить незаконный доступ к устройству. Для этого вам необходимо Взломать устройство (см. ниже). При успехе вы получаете базовый доступ к устройству. Вы становитесь незаконным пользователем, но можете контролировать устройство, будто вы обычный пользователь. Если вы повторяете это действие на устройстве, к которому уже получили базовый доступ, вы получаете полный доступ — то есть возможность кардинально менять функции этого устройства.

Взлом всегда считается незаконным действием, поэтому повышает показатель надзора.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ

Первая строчка в описании каждого действия содержит следующую информацию: название действия, его законность или незаконность, данные для проверок и тип действия

ВЗЛОМАТЬ УСТРОЙСТВО (НЕЗАКОННОЕ)
ВЗЛОМ + ЛОГИКА ПРОТИВ
ВОЛЯ/СЕТЕВОЙ ЭКРАН + СЕТЕВОЙ ЭКРАН (СЛОЖНОЕ)

Вы бесцеремонно завладеваете устройством и получаете базовый доступ к его функциям. Если вы взламываете устройство, уже находящееся под вашим контролем, вы можете делать с ним всё что угодно, вплоть до полного изменения кода. Но помните: любые успехи в защите против этого действия добавляются к показателю надзора, а также этот показатель растёт на 1 каждый раунд, пока вы пользуетесь незаконно полученным доступом к устройству.

ВЗЛОМАТЬ ФАЙЛ (НЕЗАКОННОЕ)
ВЗЛОМ + ЛОГИКА ПРОТИВ
ШИФРОВАНИЕ + ШИФРОВАНИЕ (СЛОЖНОЕ)

Вы снимаете защиту с файла. С этого момента файл можно читать и копировать (см. действие «Редактировать файл»).

ВНИМАНИЕ В МАТРИЦЕ (ЗАКОННОЕ) ЭЛЕКТРОНИКА + ИНТУИЦИЯ ПРОТИВ УСКОЛЬЗАНИЕ + ВОЛЯ (ПРОСТОЕ)

Успешная проверка даёт вам информацию о цели. Один чистый успех даёт базовую информацию: рейтинг устройства, его внешний вид и название в Матрице. Два чистых успеха дают более подробную информацию: уровни характеристик и запущенные программы. Если проверка дала три чистых успеха или более, ведущий раскрывает дополнительную информацию на своё усмотрение.

Поиск: вы можете ввести поисковый запрос — проверка выполняется таким же способом, и объём информации так же зависит от числа успехов.

ВОЙТИ НА СЕРВЕР / ПОКИНУТЬ СЕРВЕР (ЗАКОННОЕ)
ПРОВЕРКА НЕ ТРЕБУЕТСЯ (ПРОСТОЕ)

Вы легко можете зайти на сервер и покинуть его (стр. 11). Для этого не требуется проверка. Будучи на сервере, вы вынуждены подчиняться его структуре и правилам: вы не можете контролировать или видоизменять сервер. Вы можете покинуть сервер вне зависимости от уровня доступа: Матрица не жалует проходимцев и с радостью отторгает их.

ИНФОШИП (НЕЗАКОННОЕ)
ВЗЛОМ + ЛОГИКА ПРОТИВ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ + СЕТЕВОЙ ЭКРАН (СЛОЖНОЕ)

Вы направляете на устройство или аватар вредоносные инструкции, нанося цели урон в Матрице. Ваша сила урона рассчитывается по следующей формуле: значение атаки, делённое на 2 (с округлением в большую сторону), + 1 дополнительный урон за каждый чистый успех.

КОНТРОЛИРОВАТЬ УСТРОЙСТВО (ЗАКОННОЕ)
ЭЛЕКТРОНИКА + ЛОГИКА ПРОТИВ
СЕТЕВОЙ ЭКРАН + ВОЛЯ (СЛОЖНОЕ)

Это действие позволяет получить удалённый контроль над устройством. Контроль длится, пока вы не отмените эффект этого действия или пока вас не отсоединит владелец устройства или система защиты. Контролируя устройство, вы можете использовать и выключать его так же, как владелец, выполняя стандартную проверку навыка.

Если с устройством, которое вы намереваетесь использовать, не связаны никакие проверки навыков, используйте Электроника + Логика против Сетевой экран + Воля. Выполнение этой проверки подразумевает, что вы напрямую контролируете устройство, а не управляете им с помощью другого устройства (например, управление оружием дрона).

Это действие не работает на устройство, управление которым захватил риггер (см. раздел «Риггинг», стр. 15).

ЛОЖНАЯ КОМАНДА (НЕЗАКОННОЕ)
ВЗЛОМ + ЛОГИКА ПРОТИВ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ/ ПИЛОТИРОВАНИЕ + СЕТЕВОЙ ЭКРАН (СЛОЖНОЕ)

Вы посылаете на устройство сигнал с командой, которую устройство воспринимает как команду от владельца. Следующим сложным действием устройства будет исполнение именно этой команды.

ОТКЛЮЧИТЬСЯ (ЗАКОННОЕ)
НЕ ТРЕБУЕТ ПРОВЕРКИ (ПРОСТОЕ)

Добро пожаловать в реальный мир. Обычно выход из Матрицы используется для того, чтобы сбросить показатель надзора.

ОТСЛЕДИТЬ ОБРАЗ (НЕЗАКОННОЕ)
ЭЛЕКТРОНИКА + ИНТУИЦИЯ ПРОТИВ
ВОЛЯ / СЕТЕВОЙ ЭКРАН + УСКОЛЬЗАНИЕ (СЛОЖНОЕ)

Вы отслеживаете местонахождение устройства или аватара в реальном мире или идёте по следу их действий в Матрице. Успешно выполнив это действие, вы узнаёте физическое местонахождение либо местонахождение в Матрице. Чтобы узнать и то и другое, вам нужно успешно выполнить это действие дважды. Это действие нельзя применить к серверу, поскольку он практически никогда не привязан к месту в реальном мире.

ПЕРЕХВАТИТЬ ТРАФИК (НЕЗАКОННОЕ)
ВЗЛОМ + ЛОГИКА ПРОТИВ ЛОГИКА / ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ + СЕТЕВОЙ ЭКРАН (СЛОЖНОЕ)

Это действие позволяет вам перехватывать потоки данных к цели и от неё в Матрице, если у вас есть доступ. Вы можете читать, смотреть или слушать разнообразные материалы в режиме реального времени, либо вы можете сохранить их, чтобы ознакомиться с ними позже (коммуникатор и кибердека прекрасно справляются с функциями накопителя).

РЕДАКТИРОВАТЬ ФАЙЛ (ЗАКОННОЕ)
ЭЛЕКТРОНИКА + ЛОГИКА ПРОТИВ
ИНТУИЦИЯ / УСКОЛЬЗАНИЕ + СЕТЕВОЙ ЭКРАН (СЛОЖНОЕ)

Это действие позволяет вам создавать, изменять, копировать, удалять или защищать любые файлы. Защитником файла выступает либо сервер, на котором он хранится, либо владелец файла (если он не прикреплён к серверу). Одно действие позволяет поменять одну часть файла — это может быть абзац текста, или фрагмент изображения, или несколько секунд аудио- или видеозаписи (в каждой конкретной ситуации вы с ведущим решаете, насколько существенной

УСТРОЙСТВА В ДР И ВР

ПРИМЕР ВЗЛОМА

Зипфайл увидела, как мимо промчалась патрульная машина «Странствующих рыцарей», и теперь хочет установить, удалось ли тем заметить отряд бегущих. Она решает Перехватить трафик, чтобы поймать исходящие и входящие радиосигналы. Её Ускользание — 7, Проникновение — 6, итоговое значение атаки в Матрице — 13. Автомобиль Рыцарей обладает следующими параметрами: Вычислительная мощность — 5, Сетевой экран — 5, итоговое значение защиты в Матрице — 10. Разница между значениями атаки и защиты — 3, поэтому Зипфайл не получает очко преимущества перед проверкой. Набор кубиков Зипфайл — 12 (Взлом + Логика), автомобиль же сейчас никто активно не защищает, поэтому ведущий бросает 10 кубиков (Вычислительная мощность + Сетевой экран). Зипфайл выбрасывает 4 успеха, автомобиль — 3, так что она перехватывает сигнал и внимательно слушает сообщения. Перехватить трафик — незаконное действие, поэтому показатель надзора растёт на количество успехов защищающейся стороны, то есть для начала он равен 3. С каждым незаконным действием, а их наверняка будет немало, показатель надзора будет расти, и Зипфайл необходимо подловить момент и выйти из Матрицы самостоятельно до того, как её местонахождение вычислит БОС.

обычную проверку Электроника + Логика. Количество успехов становится значением Шифрования защищённого файла (это значение используется при проверке в действии Взломать файл). Защищённый файл нельзя читать, менять, удалять и копировать, пока его защита не взломана.

ФОРМАТИРОВАТЬ УСТРОЙСТВО (ЗАКОННОЕ)
ЭЛЕКТРОНИКА + ЛОГИКА ПРОТИВ
ВОЛЯ / СЕТЕВОЙ ЭКРАН + СЕТЕВОЙ ЭКРАН (СЛОЖНОЕ)

Вы переписываете загрузочный код устройства. При следующей перезагрузке устройство выключится. Это будет повторяться, пока владелец устройства не перепишет его код. Устройство, выключившееся после форматирования, теряет беспроводные функции, но может быть использовано как нормальный предмет (дверь с обычной ручкой откроется, пистолет с обычным спусковым крючком выстрелит и т. п.). Также к нему нельзя получить доступ из Матрицы.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Внимание в Матрице	Отключиться
Войти на сервер / покинуть сервер	
СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Взломать устройство	Отследить образ
Взломать файл	Перехватить трафик
Инфошип	Редактировать файл
Контролировать устройство	Форматировать устройство
Ложная команда	

РИГГИНГ

Если декеры манипулируют кодом, чтобы собирать информацию и управлять чужими устройствами, то риггеры действуют несколько иначе. С помощью аугментаций и особого снаряжения риггеры объединяют сознание с устройством, причём речь идёт не о бытовых приборах, а о тачках, дронах или даже боевых машинах. Риггер не просто управляет транспортом: он становится им. Это позволяет риггеру чувствовать каждую трещину дороги под шинами автомобиля и каждый порыв ветра на лопастях вертолёта.

ПРОВЕРКИ И ВОЖДЕНИЕ

Вождение в обычных условиях не требует проверок — они необходимы, только если водитель или риггер совершает экстраординарные действия. Преследование автомобиля незамеченным, крутой вираж на высокой скорости, прыжок через строящийся мост — в общем, всё, что требует недюжинных навыков. Основной тип проверки — проверка управляемости, результат которой определяет, способны ли вы и ваше транспортное средство на задуманный манёвр. Набор кубиков для этой проверки — Пилотирование + Реакция. Порогом успеха является значение управляемости транспортного средства. Наземные средства имеют два значения управляемости — для езды по дорогам и по бездорожью (не забывайте учитывать это при проверке). Ведущий может повысить или понизить порог успеха в зависимости от сложности исполняемого манёвра.

Когда два водителя вступают в конфронтацию (например, в ситуации обгона), требуется встречная проверка: Пилотирование + Реакция против Пилотирование + Реакция. Настоящий форсаж!

Безусловно, скорость оказывает огромное влияние на проверки (см. далее).

МОДУЛЬ КОНТРОЛЯ И ЗАХВАТ УПРАВЛЕНИЯ

За каждый рейтинг модуля контроля, особой аугментации, риггер получает дополнительный кубик при проверках, связанных с управлением захваченным устройством.

Риггер, захвативший транспортное средство, использует только свой разум, поэтому физические характеристики при проверках заменяются на психические:

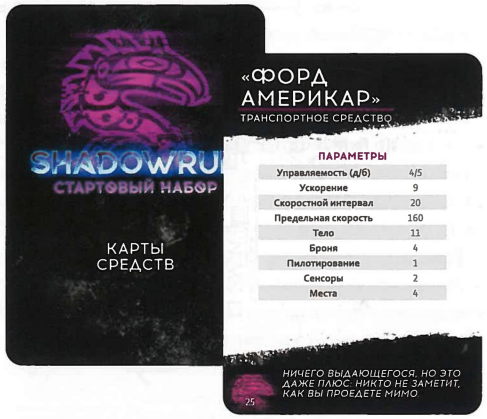
МОДУЛЬ КОНТРОЛЯ

ОБЫЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИ ЗАХВАТЕ УПРАВЛЕНИЯ
Тело	Воля
Сила	Харизма
Проворство	Логика
Реакция	Интуиция

РИГГИНГ ТРАНСПОРТА

У каждого транспортного средства есть следующие характеристики:

- **Управляемость:** порог успеха при проверках во время пилотирования по дороге (д) и бездорожью (б).
- **Ускорение:** на сколько метров может ускориться транспортное средство за раунд боя.
- **Скоростной интервал:** насколько сложно пилотировать транспортное средство — чем оно быстрее, тем это сложнее. Управляющий транспортным средством должен отслеживать скорость по мере нарастания. Каждый раз, когда транспортное средство преодолевает очередной скоростной интервал, персонаж получает накапливающийся штраф в 1 кубик при проверках, связанных с управляемостью.
- **Предельная скорость:** максимальное количество метров, которое может преодолеть транспортное средство за один раунд боя.



СКОРОСТЬ ТРАНСПОРТА

Расстояние, пройденное транспортным средством за один раунд боя, рассчитывается по следующей формуле:

РАССТОЯНИЕ ЗА ОДИН РАУНД БОЯ = СКОРОСТЬ В НАЧАЛЕ ХОДА + УСКОРЕНИЕ/2.

Например, если ваша скорость в начале хода — 30 метров за раунд боя и в течение раунда вы ускорились на 10 метров, значит, вы проехали 35 метров (30+10/2). Если же вы начинали с 30 метров и замедлились на 10 метров, то проедете 25 метров (30–10/2).

На стр. 16 вы найдёте таблицу «Скорость в бою», в которой метры за раунд переводятся в километры в час. Вы всегда сможете прикинуть, черепаха вы или гепард.

АВАРИИ

Если риггер проваливает проверку управляемости, он должен немедленно пройти проверку аварии (это ещё одна

ПРИМЕР УСКОРЕНИЯ ТРАНСПОРТА

Банни Турбо садится за руль слишком простого для неё, но всё же надёжного «Форд Американ». Она разгоняется неспешно — с 0 до 8 метров за раунд боя. Таким образом, начальная скорость — 0, ускорение — 8, поэтому она проезжает 4 метра (0 + 8/2). В следующем раунде боя её ускорение остаётся прежним, но скорость на начало раунда уже 8, поэтому она проезжает 12 метров (8 + 8/2). Её скорость на данный момент — 16 метров за раунд боя, что равняется примерно 20 км/ч.

Увы, просто так по городу Банни не погонять: она слегка просрочила выплату долга драгдилеру, и теперь он хочет забрать её нюйены — разумеется, не своими руками. Его приспешники преследуют Банни, но она вовремя их замечает и жмёт на газ. Её текущая скорость — 16, скоростной интервал — 20, то есть при проверках вождения штрафа не будет... пока что. Банни выжимает максимальное ускорение — 9, и скорость поднимается с 16 до 25 метров за раунд боя. Машина проезжает почти 21 метр.

Её скорость всё ещё не слишком высока, но «Форд Американ» — машина для семейных поездок, а не для погонь, и она будет сопротивляться агрессивному стилю вождения Банни. Внезапно на дорогу выбегает пешеход, и ей приходится выполнить проверку управляемости, чтобы не сбить его. Она едет по дороге, поэтому проверка выполняется с кубиками Пилотирование + Реакция (4). Текущая скорость — 25, то есть первый скоростной интервал пройден, и в силу вступает штраф в 1 кубик. Банни удаётся объехать перепуганного пешехода и сохранить ускорение на уровне 9, благодаря чему её скорость становится 34 метра за раунд боя (или около 41 км/ч). Ещё немного, и будет пройден очередной скоростной интервал, а штраф увеличится до 2 кубиков. Будь проклята эта чёртова развалюха!

СКОРОСТЬ В БОЮ

МЕТРЫ ЗА РАУНД БОЯ	КМ/Ч
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84

РИГГИНГ ДРОНА

Риггинг дрона проходит так же, как риггинг обычного транспортного средства при захвате управления. Риггер удалённо посылает дрону команды, успешность выполнения которых зависит от уровня пилотирования дрона.

БОЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДРОНА

Дрон ведёт огонь из оружия, установленного на его корпусе. При этом размер дрона должен быть больше, чем размер этого оружия. А на корпусе можно установить только одно оружие с боезапасом до 250 патронов.

Оружие управляется на расстоянии, и его можно наводить в секторе 90 градусов (как по горизонтали, так и по вертикали). Риггер, управляющий дроном удалённо и стреляющий из его оружия, использует Значение атаки прикреплённого оружия и уровень сенсоров дрона, умноженный на 2 при проверке атаки. Если же риггер Захватил управление дроном, то он использует навык Инженерное дело (также используется для стрельбы из других транспортных средств) и характеристику Логика (замена для Проворства при риггинге).

ПРИМЕР БОЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДРОНА

Эму владеет ротодроном с установленным на него пистолетом-пулемётом HK-227, который она использует для прикрытия. Выбегая из здания корпоративной лаборатории с контрабандой в руках, Эму решает Управлять дроном, чтобы полить свинцом охранника, бегущего за ней. Дрон находится на среднем расстоянии, поэтому его значение атаки — 8. Значение защиты охранника — 6, поэтому Эму не получает дополнительное преимущество. Она Управляет дроном удалённо, поэтому при атаке используется уровень сенсоров, умноженный на два. У её дрона он равняется 2, итого — 4 кубика. Охранник бросает 7 кубиков и получает 3 успеха, дрон — только 2; пулемётная очередь минует охранника, но теперь он дважды подумает, продолжать ли погоню.

МАГИЯ

В 2011 году случилось неожиданное, невероятное, немыслимое — Пробуждение. Магия стала такой же частью реальности, как технологии. Люди узнали, что параллельно с материальным миром существует **астральный план,** который наполняет особая энергия — **мана.** Механизмы не могут обнаружить, измерить или каким-либо образом повлиять на ману — это доступно лишь живым существам, получившим редкую возможность использовать магию. Они известны как Пробуждённые.

ТРАДИЦИИ

Магия в Шестом мире — дело крайне индивидуальное. Каждый маг самостоятельно учится управлять потоками маны и фокусировать свой разум. В целом слова и пассы необязательны для применения заклинаний, но многие Пробуждённые используют их, чтобы сосредоточиться.

Более того, на восприятие магии человеком влияют его моральные принципы и мировоззрение. В отношении Пробуждённых эти факторы называются «традициями». Традиции оказывают огромное воздействие на Пробуждённого в процессе обучения магии. И поскольку в Шестом мире сосуществуют многочисленные культуры и верования, среди Пробуждённых царит разнообразие традиций. Тем не менее существуют два интуитивных понимания магии, или две метатрадиции — герметическая и шаманская.

- Герметисты гордо считают себя наследниками древней традиции понимания законов мира и управления ими. При любом удобном случае они подчёркивают, что Исаак Ньютон большую часть жизни занимался алхимией, а вовсе не физикой, и что репутация Джона Ди и Алистера Кроули, маргинальных учёных своих эпох, резко возросла в результате Пробуждения.
- Шаманы считают, что магию нужно не изучать, а испытывать, пропускать через себя. Да, это может привести к непредвиденным результатам и травмам тела и разума, но то же самое справедливо для искусства, любви и вообще существования — так почему же магия должна быть исключением? Герметисты считают их магию неряшливой и нестабильной, а шаманам как раз это и нравится.

ОСНОВЫ МАГИИ

Из этого раздела вы узнаете, как персонажи используют магию и применяют заклинания.

НАВЫКИ

Главные навыки Пробуждённого — **Колдовство, Воплощение** и **Зачарование,** а для получения знаний от астральных форм используется одноименный навык **Астрал.** С первыми тремя навыками связана характеристика Магия, в то вре-

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

Иногда магия проявляется в материальном мире смело и ярко — любой волшебник хочет, чтобы его огненные шары и ветвистые молнии не только обжигали противников, но и внушительно выглядели. Однако многие заклинания более эффективны, когда никто даже не подозревает, что они действуют.

Чтобы обнаружить магию, необходимо выполнить проверку Внимание + Интуиция. Порог успеха — уровень характеристики Магия того, кто применил заклинание. Однако это касается только обнаружения магии в материальном мире. На астральном плане это гораздо проще, но в «Стартовом наборе» это не предусмотрено.

МАГИЯ, ТЕХНОЛОГИИ И СОПРОТИВЛЕНИЕ

Магия и технологии никогда не уживались вместе. Почему? Спросите любого из преподавателей Массачусетского технологического и тавматургического института, и вы узнаете о природе маны больше, чем хотели бы, но всё равно не получите однозначный ответ. Понимаете вы причины этого конфликта или нет, он существует и для Пробуждённых имеет вполне реальные последствия.

По этой причине они стараются не использовать кибернетические и биотехнологические устройства. Подобное снаряжение уменьшает их Сущность, а значит — способность управлять маной.

Более того, чем больше на объекте технологических приспособлений, тем сложнее повлиять на него магическим образом. Изучите таблицу «Сопротивление материалов» и узнайте, как заклинания воздействуют на различные объекты.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ

ТИП МАТЕРИАЛА	ЗНАЧЕНИЕ
Естественные материалы	3
Деревья, камни, почва, древесина, обработанный вручную металл, необработанная вода.	
Низкотехнологичные предметы и материалы	6
Кирпичи, кожа, простые пластики.	
Высокотехнологичные предметы и материалы	9
Комплексные пластики, сплавы, электронное оборудование, сенсоры.	
Готовая продукция	15+
Коммуникаторы, кибердеки, дроны, транспортные средства, токсичные отходы, снеки.	

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

ЭТАП 1: УСИЛИВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы хотите Сотворить заклинание, вам необязательно его усиливать — порой это даже невозможно. Существует два способа усиления заклинаний:

Насыщение: это усиление применяется только к боевым заклинаниям. За каждую единицу, которую вы хотите добавить к базовому урону заклинания, увеличьте силу истощения этого заклинания на 2.

Расширение: заклинания, действующие на область, по умолчанию имеют площадь применения в виде сферы радиусом 2 метра. За каждые 2 метра, которые вы хотите добавить к радиусу области, увеличьте силу истощения этого заклинания на 1.

ЭТАП 2: ВЫПОЛНЯЕМ ПРОВЕРКУ СОТВОРЕНИЯ

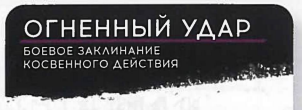
Проверка сотворения выполняется по следующей формуле: Колдовство + Магия. Порог успеха и условия встречной проверки указаны отдельно на карте заклинания.

ЭТАП 3: ТЕРПИМ ИСТОЩЕНИЕ

У каждого заклинания есть сила истощения, которая увеличивается при усилении заклинания. Заклинатель выполняет проверку с кубиками Воля + характеристика, соответствующая выбранной традиции, и сравнивает количество успехов с силой истощения заклинания. Герметисты используют Логику, а шаманы — Харизму. Один из игровых персонажей, боевая волшебница Фростбёрн, использует Логику. Если количество успехов равно или больше силы истощения, персонаж преодолевает истощение и не получает урон. Если же меньше, персонаж получает оглушающий урон, равный разнице между силой истощения и количеством успехов. Урон, полученный таким способом, нельзя вылечить магией и аптечками; персонажу поможет только отдых (каждый час персонажи бросают кубики Тело + Воля, каждый успех лечит единицу оглушающего урона).

ПРИМЕР СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Фростбёрн хочет задать врагам жару и колдует Огненный удар на одного из них. Она бросает Колдовство + Магия, противник — Воля + Реакция (условия встречной проверки указаны в соответствующей категории магии). У неё выпадают 4 успеха, у противника — 2. Обстановка накаляется! Уровень Магии Фростбёрн — 6, но Огненный удар — боевое заклинание косвенного действия, поэтому базовый урон составляет лишь половину от этого значения, то есть 3. К этому добавляются 2 чистых успеха, итого 5 урона. Огненный удар наносит физический урон, а также урон огнём (см. стр. 10). Противник пытается сопротивляться урону и бросает 2 кубика (по своему уровню Тела); 1 успех в этой проверке снижает урон до 4. Но к этому добавляется и урон огнём, который наносит полови-



ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

На данном примере карты заклинания вы видите всю информацию, которую даёт о нём игра.

Категория: заклинания в Shadowrun относятся к одной из пяти категорий — боевые заклинания, заклинания иллюзии, заклинания исцеления, заклинания обнаружения и заклинания управления.

Дистанция: некоторые заклинания требуют, чтобы цель была на дистанции **касания (К),** то есть чтобы заклинатель буквально мог коснуться её. Если заклинание требует, чтобы цель была на дистанции **видимости (В),** то заклинатель должен видеть цель своими глазами (в том числе через бинокли и оптические линзы, но магическое зрение и технологии вроде инфразрения не позволяют применить подобные заклинания). Также дистанция может быть **особой (О),** как описано на картах заклинаний. Наконец, некоторые заклинания действуют на область; по умолчанию область действия таких заклинаний — сфера с радиусом 2 метра.

Тип: заклинание может быть либо **астральным (А),** либо **физическим (Ф).** Астральные заклинания взаимодействуют с астральным планом реальности. Поскольку живые существа связаны с астралом, астральные заклинания могут возыметь на них эффект, а вот на неживые неастральные объекты они не подействуют. Физические заклинания воздействуют и на астральный, и на материальный мир.

Длительность: описывает период действия заклинания. Оно может быть **мгновенным (М)** — это значит, что после применения его эффекта заклинание сразу рассеивается. Заклинание может быть **длительным (Д)** — его эффект применяется до тех пор, пока заклинатель его поддерживает. За каждое длительное и поддерживаемое заклинание, заклинатель получает штраф в 2 кубика при любых проверках, кроме проверок сопротивления урону. Отмена длительного заклинания не требует отдельного действия. Наконец, заклинание может быть **постоянным (П)** — это значит, что его эффект действует независимо от заклинателя, не требуя дополнительных усилий с его стороны.

Сила истощения (СИ): это базовый показатель, который нужно преодолеть заклинателю, чтобы не получить урон от истощения. Сила истощения растёт при усилении заклинания.

КАТЕГОРИИ ЗАКЛИНАНИЙ

На листе персонажа боевой волшебницы Фростбёрн указано, какими заклинаниями она владеет (параметры этих заклинаний уточнены на картах). Ниже описаны условия применения различных категорий заклинаний, которыми пользуется волшебница. Эту информацию полезно знать и ведущему, и игроку.

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

В случае с боевыми заклинаниями после первого этапа сотворения — то есть после того, как выбрана цель заклинания, — следует дополнительный этап. Заклинатель срав-

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПРЯМОГО ДЕЙСТВИЯ

Боевое заклинания прямого действия — это непосредственное воплощение маны в урон. Параметры, используемые при сотворении боевого заклинания прямого действия:

Набор кубиков: Колдовство + Магия против Интуиция + Воля.

Количество чистых успехов — количество наносимого урона, к которому добавляется урон от насыщения заклинания (если заклинатель решил его усилить перед применением).

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ КОСВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

Эти заклинания называются так, потому что заклинатель использует ману не для того, чтобы напрямую нанести урон, а для того, чтобы создать эффект, наносящий урон. Например, зажечь огненный шар или направить молнию. Параметры, используемые при сотворении боевого заклинания косвенного действия:

Набор кубиков: Колдовство + Магия против Воля + Реакция.

Урон вычисляется по следующей формуле: Магия заклинателя / 2 (с округлением в большую сторону) + количество чистых успехов + урон от насыщения. Цели боевых заклинаний косвенного действия проходят проверку сопротивления урону так же, как в обычном бою (набор кубиков равен уровню характеристики Тело).

ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ

При сотворении таких заклинаний проходится встречная проверка: Колдовство + Магия против сочетания характеристик, указанного на карте заклинания.

Заклинания иллюзии астрального типа воздействуют только на живых существ. Заклинания иллюзии физического типа могут воздействовать на камеры и другие технологические объекты.

Заклинания иллюзии могут воздействовать как на **один способ восприятия** (например, только зрение или только слух), так и на **несколько** (на слух и зрение).

ЗАКЛИНАНИЯ ИСЦЕЛЕНИЯ

Низкий уровень Сущности затрудняет магическое исцеление, поскольку в мире Shadowrun магия и технологии не дружат. Заклинания, заживляющие плоть, практически не воздействуют на металл, пластик и электронику (см. «Сопротивление материалов» на стр. 17).

На картах заклинаний указано влияние Сущности персонажа.

ЗАКЛИНАНИЯ ОБНАРУЖЕНИЯ

Параметры, используемые при сотворении заклинания обнаружения:

Набор кубиков: Колдовство + Магия против Тело + Логика, если цель заклинания — живой организм; в ином случае значение определяется по таблице «Сопротивление

ЗАКЛИНАНИЯ УПРАВЛЕНИЯ

Заклинания управления могут воздействовать либо на живые, либо на неживые объекты. Живые существа сопротивляются воздействию заклинания с помощью следующих характеристик: Тело × 2, если заклинание действует физически, либо Логика × 2, если заклинание действует на разум.

Если заклинание применяется на неживой объект, чистые успехи определяют длительность, а также какое количество материала подвергается воздействию. Многие заклинания управления длятся столько минут, сколько выпало чистых успехов при проверке.

КОНТРЗАКЛИНАНИЯ

Можно сказать, что контрзаклинание — это реакция на сотворение заклинания. Одни маги учатся творить заклятия, другие — успешно их отражать. Контрзаклинание — быстрая реакция заклинателя на магическую угрозу, которая бывает двух типов: магическая защита и рассеивание.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Магическая защита — это опережающий манёвр, направленный на отражение заклинания. Чтобы применить магическую защиту, персонаж должен выполнить сложное действие Контрзаклинание и бросить кубики Колдовство + Магия. Магическая защита действует на сферу радиусом 2 метра на дистанции видимости. Количество чистых успехов проверки добавляется к набору кубиков каждого персонажа в области действия контрзаклинания при их защите от заклинаний. Длительность магической защиты в раундах боя равна уровню Магии заклинателя.

РАССЕИВАНИЕ

Этот тип контрзаклинания применяется против заклинаний с длительным эффектом. Чтобы применить рассеивание, персонаж должен совершить действие Контрзаклинание, бросить кубики Колдовство + Магия и сравнить количество успехов с удвоенной силой истощения заклинания, которое он хочет рассеять (усиления при этом учитываются). Чистые успехи этой проверки отменяют чистые успехи заклинания в соотношении один к одному; если тех не остаётся, заклинание полностью рассеяно.

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ И ВНИМАНИЕ В АСТРАЛЕ

Маги с навыком Астрал могут в качестве простого действия вывести свою астральную сущность из тела и отправиться в разведку на огромной скорости, минуя стены и прочие искусственные препятствия (но не почву). На астральном плане чётко видны магические эффекты и персонажи, владеющие магией, в то время как обычные предметы практически незаметны. Пока маг находится на астральном плане, его тело полностью беззащитно, поэтому желательно, чтобы за ним в это время кто-то присматривал. Возвращение в тело также является простым действием.

Более того, маг в качестве простого действия в любой момент может заглянуть из материального мира в астральный буквально на мгновение, чтобы увидеть то, что находится перед ним.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Развитие: Рэндалл Н. Биллс, Джейсон М. Харди.

Правила: Брук Чанг, Кевин Чарнеки, Джефф Халкет, Александр Кадар, Майкл Мессмер, О. С. Пресли, Скотт Шлец, Дилан Станджел, Роберт Волбрехт.

Художественный текст: Брук Чанг, Джейсон М. Харди, Джефф Халкет, Майкл Мессмер, О. С. Пресли, Скотт Шлец, Р. Дж. Томас, Малик Томс, Роберт Волбрехт.

Редактирование: Джейсон Хоукс, Филип Ли.

Иллюстрация для коробки: Бенджамин Гилетти.

Внутренние иллюстрации: Брент Чамли, Тайлер Кларк, Кен Фейрклоу, Бенджамин Гилетти, Марк Синтес Гардиа, Иэн Кинг, Джен Копп, Брайан МакКрейни, Дэвид Мак-Дермотт, Алисса Менолд, Уилл Николз, Дерек Пул, Андреас Шрот, Такаши Тан, Тайлер Уэст.

Дизайн коробки и внутренний дизайн: Мэтт Хеердт

Тестирование игры: Натали Эйкед, Роб Эйкед, Крейг Альпен, Эмили Бурган, Томас Боксалл, Лорен Коулман, Реймонд Крото, Бен Даулд, Марк Динна, Брюс Форд, Финн

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Ответственный редактор: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Даниил Яковенко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены

СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО

ПРОВЕРКИ (СТР. 5)

Обычная проверка: Навык + Связанная характеристика против порога успеха.

Встречная проверка: Навык атакующего + Связанная характеристика против Навыка защищающегося + Связанной характеристики.

Без изучения: Связанная характеристика – 1 против порога успеха.

Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

Переброс: если обстоятельства проверки не изменились, набор кубиков можно перебросить со штрафом в 2 кубика.

Использование преимущества:

- Бонус преимущества можно применить только один раз за действие.
- Максимальное количество очков преимущества — 7.
- Очки преимущества, накопленные сверх вашего уровня характеристики, исчезнут после завершения разыгрываемой ситуации.

Получаемый бонус преимущества зависит от количества очков, которые вы тратите за один раз.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Астральная проекция / Внимание в астрале, стр. 20 (Л)	Переместиться (И)
Встать (И)	Распластаться (И)
Найти укрытие (И)	Уронить предмет (Л)
Перезарядить смартган (И)	Управлять дроном, стр. 16 (И)
СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Атаковать (И)	Подготовить оружие (И)
Выхватить/выкрасть (Л)	Поднять/положить предмет (И)
Захватить управление, стр. 15 (И)	Прокрасться (Л)
Использовать навык (И)	Рассмотреть поближе (И)
Использовать простое устройство (И)	Рывок (И)
Контрзаклинание (Л)	Сотворить заклинание, стр. 17 (И)
Перезарядить оружие (И)	Уговорить (Л)

НАВЫКИ И СВЯЗАННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (СТР. 5)

НАВЫК	ХАРАКТЕРИСТИКА
Астрал	Интуиция
Атлетика	Проворство
Биотехнологии	Логика
Ближний бой	Проворство
Взлом	Логика
Внимание	Интуиция
Воплощение	Магия
Заучарование	Магия

БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 6)

1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).

2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- +1 к значению на любом из кубиков (после броска).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).

3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).
- Вылечить 1 физический урон (в любое время).
- Перебросить все неуспехи (после броска).

5 ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Считать двойки противника за сбои (перед броском).
- Придумать собственный поворот событий (при участии ведущего).

ЗНАЧЕНИЯ ПОРОГОВ УСПЕХА (СТР. 5)

1. **Простая задача, немногим сложнее обычного перемещения или общения.** Ведение огня по зданию с небольшого расстояния.
2. **Более сложная задача, но в пределах обычных способностей.** Ведение огня по зданию с небольшого расстояния на бегу.
3. **Типичный порог для обычных проверок.** Это задачи, требующие определённых навыков, но не слишком сложные для опытных бегущих. Ведение огня по окну здания с небольшого расстояния.
4. **Более сложные задачи, требующие впечатляющих способностей.** Ведение огня по противнику в окне здания с небольшого расстояния.
5. **Задачи, которые под силу только тем, кто постоянно оттачивает свои навыки.** Ведение огня по противнику в окне здания со среднего расстояния.
6. **Выдающееся достижение, на которое мало кто способен.** Ведение огня по противнику в окне здания

ЭТАПЫ БОЯ (СТР. 7)

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Атакующий персонаж: навык обращения с используемым оружием + Проворство.
Защищающийся персонаж: Реакция + Интуиция.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки оружия со значением защиты цели. Персонаж, значение которого выше на 4 и более, получает дополнительное очко преимущества.
- Погода, людская толпа, особые устройства влияют на преимущество персонажей. Ведущий начисляет очко преимущества тому, кому окружение даёт преимущество. Если же невыгодное положение компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество.
- Затем ведущий проверяет, какое ещё снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).
- Бросьте кубики, затем посчитайте успехи и единицы (если единиц больше половины — происходит сбой).
- Примените бонусы преимущества после броска (по желанию).
- Если у атакующего персонажа больше успехов, чем у защищающегося, то атакующий попадает и разница между успехами добавляется к базовой силе урона оружия. Если у защищающегося персонажа больше успехов — атакующий промахивается.

4. ВЫДЕРЖИВАЕМ УРОН

- При промахе пропустите этот и следующий этапы.
- При попадании защищающийся персонаж выполняет проверку сопротивления урону — бросает набор кубиков по уровню Тела. Каждый успех отменяет 1 урон (на этом этапе также могут быть использованы бонусы преимущества).

5. ПОЛУЧАЕМ УРОН

- Урон, оставшийся после 4-го этапа, учитывается на соответствующем счётчике состояния.

РАУНДЫ БОЯ И ХОДЫ ИГРОКОВ (СТР. 8)

- **Инициатива:** персонажи бросают кубики инициативы и добавляют суммарное значение к уровню инициативы.
- Раунд боя — один ход каждого участника боя; примерная длительность в мире игры — 3 секунды.
- В свой ход каждый участник боя может выполнить

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ (СТР. 8)

ОТРЯДЫ

Основные параметры отряда задаёт персонаж с наибольшим набором кубиков для нападения и наибольшим АТК. Ведущий добавляет к его АТК по 1 за остальных членов отряда. За каждого нечётного члена отряда (кроме первого) ведущий добавляет 1 кубик к набору для атаки.

ВНЕЗАПНОСТЬ

При внезапном нападении защищающиеся персонажи выполняют проверку Реакция + Интуиция (3). Если проверка не пройдена, персонажи не могут совершать действия и использовать бонусы преимущества в свой первый раунд боя.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться: персонаж перемещается на 10 метров.
Рывок: персонаж перемещается на 15 метров, а также выполняет проверку Атлетика + Проворство и за каждый успех добавляет 1 метр.

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную: 0–3 метра
Близкая: 4–50 метров
Средняя: 51–250 метров
Дальняя: 251–500 метров
Экстремальная: 501 метр и более

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

Одиночный выстрел (ОВ): делая одиночный выстрел (1 патрон), вы не модифицируете параметры оружия. На карте оружия по умолчанию указаны параметры именно для одиночного выстрела.
Короткая очередь (КО): два быстрых выстрела подряд (2 патрона). При этом вы уменьшаете значение атаки на 2, но увеличиваете силу урона на 1.
Длинная очередь (ДО): вы можете направить длинную очередь (4 патрона) на одного противника — при этом вы уменьшаете значение атаки на 4, но увеличиваете силу урона на 2 — либо атаковать сразу двух противников двумя короткими очередями.

ЗНАЧЕНИЯ УКРЫТИЯ

УКРЫТИЕ	БОНУС
Четверть	+2
Половина	+4
Три четверти	+6
Полное	+8

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ

ТИП МАТЕРИАЛА	ЗНАЧЕНИЕ
Естественные материалы	3
Деревья, камни, почва, древесина, обработанный вручную металл, необработанная вода.	

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (СТР. 17)

1. УСИЛИВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Персонаж может усилить заклинание следующими способами:

- **Насыщение:** +1 к силе урона, +2 к силе истощения (только боевые заклинания).
- **Расширение:** +2 метра к радиусу области действия заклинания, +1 к силе истощения. Действует только на заклинания с областью действия (по умолчанию — сфера радиусом 2 метра).

Гарантирование успехов: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. ВЫПОЛНЯЕМ ПРОВЕРКУ СОТВОРЕНИЯ

Проверка сотворения: Колдовство + Магия. Порог успеха и параметры для встречной проверки указаны индивидуально для каждого заклинания на соответствующей карте.

3. ТЕРПИМ ИСТОЩЕНИЕ

Проверка истощения: Воля + соответствующая традиции характеристика. Если сила истощения больше, чем количество успехов, персонаж получает оглушающий урон, равный разнице между силой истощения и количеством успехов.

КОНТРЗАКЛИНАНИЯ (СТР. 20)

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА (ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ)

Совершите действие Контрзаклинание и бросьте кубики Колдовство + Магия. Магическая защита действует на сферу радиусом 2 метра. Количество чистых успехов добавляется к набору кубиков каждого персонажа в области действия при защите от заклинаний.

РАССЕИВАНИЕ (ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ЗАКЛИНАНИЙ)

Совершите действие Контрзаклинание и бросьте кубики Колдовство + Магия. Сравните количество успехов с удвоенной силой истощения заклинания, которое нужно рассеять. Чистые успехи этой проверки отменяют чистые успехи заклинания в соотношении один к одному; если тех не остаётся, заклинание полностью рассеяно.

ПРЕИМУЩЕСТВО В ОБЩЕНИИ (СТР. 6)

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО
Слушающий расположен к таким, как говорящий
Слушающий видит в словах говорящего явную выгоду
Слушающий в отчаянии
Говорящий может основательно подтвердить свои слова
Говорящего представляет человек, которому доверяет слушающий
Говорящий явно сильнее слушающего

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТРИЦЫ (СТР. 11)

Значение атаки в Матрице: Проникновение + Ускользание.
Значение защиты в Матрице: Вычислительная мощность + Сетевой экран.

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Законные проверки: Электроника + Логика.
Незаконные проверки: Взлом + Логика.
Защита: Сетевой экран + Воля.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону)

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки в Матрице атакующего персонажа со значением защиты в Матрице цели. Персонаж, чьё значение выше на 4 или более, получает дополнительное очко преимущества.
- Программы и устройства могут дать той или иной стороне дополнительное преимущество, но, если у другой стороны есть чем ответить, никто не получает преимущество.
- Дополнительные очки преимущества сгорают, когда: персонаж покидает сервер; персонаж отключается от Матрицы; происходит конвергенция.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).
- Бросьте кубики, затем посчитайте успехи и единицы (если единиц больше половины — происходит сбой).
- Примените бонусы преимущества после броска (по желанию).
- Действие атакующего персонажа считается успешно выполненным, если он выбросил больше успехов, чем защищающийся персонаж.

4. ОПРЕДЕЛЯЕМ РЕЗУЛЬТАТ

- Ведущий определяет исход действия в зависимости от результатов проверок.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ (СТР. 14)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Внимание в Матрице	Взломать устройство
Войти на сервер / покинуть сервер	Взломать файл
Отключиться	Инфошип
	Контролировать устройство
	Ложная команда
	Отследить образ
	Перехватить трафик
	Редактировать файл
	Форматировать устройство

НАДЗОР И КОНВЕРГЕНЦИЯ (СТР. 12)

ФРОСТБЁРН

Орк
Боевая волшебница

Этнос: белая
Возраст: 25 лет
Рост: 2 м
Вес: 115 кг
Перемещение: 10/15/+1

Самообладание: 10
Проницательность: 8
Память: 6
Поднятие тяжестей: 7

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ	М
4	4	2	3	7	5	1	3	2	6	6

Значение защиты: 7
Инициатива: 3 + 1D6
Счётчики состояния (З/О): 10/11

НАВЫКИ (УРОВЕНЬ/ХАРАКТЕРИСТИКА/НАБОР КУБИКОВ)

Активные навыки: Астрал (3/И/4), Атлетика (1/П/5), Ближний бой (2/П/6), Внимание (3/И/4), Колдовство (6/М/12), Скрытность (1/П/5), Стрельба (3/П/7).
Экспертные знания: Андеграунд Сиэтла, магическая безопасность, меры обеспечения безопасности.

КАЧЕСТВА И ЗНАКОМСТВА

Качества: ГРЕшник, Живучесть, Иждивенцы, Неловкость в общении, Сумеречное зрение.
Знакомства: Бримстоун (эльф, боевой маг, бывший коллега в «НеоНЕТ», нынешний — среди бегущих); Джулз Магуайр (орк, риггер, контрабандист «Орков Каскада» и старший брат Фростбёрн); Харрисон Келлерман (талисманщик, владелец магической лавки «Ио Пан!» в центре Сиэтла).

ЗАКЛИНАНИЯ

Боевое чутьё, Высшая невидимость, Исцеление, Левитация, Ледяное копьё, Магический барьер, Огненный удар, Огненный шар.

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ И СНАРЯЖЕНИЕ

«Вальтер Палм Пистол» [карманный пистолет, СУ 2 ф, ОВ/ДО, АТК 12/7/—/—/—, 2 (л)];
Телескопическая дубинка [дробящее оружие, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
Кулаки [ближний бой, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—].
Снаряжение: коммуникатор «Ренраку Сенсей» (РУ 3, 2/0), пальто с подкладом (+3).

ЗИПФАЙЛ

Дварф
Декер

Этнос: банту
Возраст: 23 года
Рост: 1,1 м
Вес: 36 кг
Перемещение: 10/15/+1

Самообладание: 9
Проницательность: 12
Память: 12
Поднятие тяжестей: 9

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
5	3	4	4	6	6	6	3	4	3,7

Значение защиты: 8
Инициатива: 10 + 1D6
Счётчики состояния (З/О): 11/11

НАВЫКИ (УРОВЕНЬ/ХАРАКТЕРИСТИКА/НАБОР КУБИКОВ)

Активные навыки: Взлом (6/Л/12), Внимание (3/И/9), Инженерное дело (2/Л/8), Стрельба (2/П/5), Электроника (5/Л/11).
Экспертные знания: безопасность в Матрице, модели кибердек, немецкий киноэкспрессионизм.

РУД

Тролль
Уличный самурай

Этнос: белый
Возраст: 29 лет
Рост: 2,4 м
Вес: 310 кг
Перемещение: 10/15/+1

Самообладание: 6
Проницательность: 8
Память: 8
Поднятие тяжестей: 11

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
5	6	6	6	4	4	4	2	5	5,5

Значение защиты: 9
Инициатива: 10 + 1D6
Счётчики состояния (З/О): 11/10

НАВЫКИ (УРОВЕНЬ/ХАРАКТЕРИСТИКА/НАБОР КУБИКОВ)

Активные навыки: Атлетика (3/П/9), Ближний бой (3/П/9), Внимание (3/И/7), Инженерное дело (2/Л/6) (Вскрытие замков [+2/П/10]), Скрытность (3/П/9), Стрельба (6/П/12), Убеждение (2/Х/4), Экзотическое оружие (гарпун, 3/П/9).
Экспертные знания: команды городских боёв, производители огнестрельного оружия, системы безопасности, уличные банды.

КАЧЕСТВА И ЗНАКОМСТВА

Качества: Живучесть, Инфразрение, Неловкость в общении, Подкожные наросты, Устойчивость к боли.
Знакомства: Джимми Вителло (менеджер в «Металлургической компании Макса», бывший член мафии); Мама Точка (владелица «Оружейной Би-Би-Си»), Хез (поверенный банды Выжигателей в Андеграунде).

АУГМЕНТАЦИИ

Киберглаза (рейтинг 2, смартлинк), ускорители реакции (рейтинг 1).

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ И СНАРЯЖЕНИЕ

«Арес Дезерт Страйк» [снайперская винтовка, СУ 5 ф, КО/ДО, АТК 3/10/10/10/10, 14 (о), съёмный оптический прицел, амортизатор];
«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО/ДО, АТК 10/10/8/—/—, 15 (о), смартган];
Меч [клинок, СУ 3 ф, АТК 9/—/—/—/—];
Кулаки [ближний бой, СУ 2 о, АТК 12/—/—/—/—].
Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2, 1/1).

Ю

Эльф
Диверсант/харизматик

Этнос: кантонец
Возраст: 28 лет
Рост: 1,8 м
Вес: 77 кг
Перемещение: 10/15/+1

Самообладание: 13
Проницательность: 10
Память: 10
Поднятие тяжестей: 6

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
3	6	4	3	5	5	5	8	2	6

Значение защиты: 6
Инициатива: 9 + 1D6
Счётчики состояния (З/О): 10/11

НАВЫКИ (УРОВЕНЬ/ХАРАКТЕРИСТИКА/НАБОР КУБИКОВ)

Активные навыки: Биотехнологии (1/Л/6), Ближний бой (4/П/10), Вни-